

Harry LORAYNE

Manuel
de Close-up

À l'usage des magiciens débutants,
amateurs et confirmés



C.C. Éditions

MANUEL DE CLOSE-UP

Harry LORAYNE

Manuel
de *Close-up*

**À l'usage des magiciens débutants,
amateurs et confirmés**



Illustré par
Richard Kaufman

Traduit en français par
Richard Vollmer

Troisième édition


C.C. Éditions

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L.122-5 (2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (article L.122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Responsable d'édition, composition et mise en pages : Frantz Réjasse.

Traduction française : Richard Vollmer.

Illustrations : Richard Kaufman.

Édition originale : © Harry Lorayne, 1977.

Titre original : *The Magic Book*.

La présente version française est publiée en accord
avec monsieur Harry Lorayne.

Première édition française :

The Magic Book, © Éditions techniques du spectacle, Strasbourg, 1991.

Deuxième édition française :

The Magic Book, © Magix Unlimited, Strasbourg, 2004.

La présente édition est publiée en accord avec monsieur Jean-Pierre Hornecker.

© CC Éditions, mai 2024 pour la présente édition française.

www.cc-editions.fr

www.ccmagique.fr

ISBN 978-2-487172-02-9

*Je dédie ce livre à ma femme Renée et à mon
fils Robert. Mon meilleur tour, c'est d'avoir
réussi à me faire aimer d'eux !*

– Harry Lorayne

Sommaire

PRÉFACE.....	15
AVANT-PROPOS.....	19
Quelques conseils.....	25
TERMINOLOGIE	27

CHAPITRE I **LA MAGIE DES CARTES**

CONSEILS ET TECHNIQUES.....	33
Comment égaliser un jeu de cartes.....	33
Comment étaler les cartes entre ses mains	34
Comment retirer quelques cartes du jeu	35
Mélange à la queue d'aronde, ou mélange à l'américaine	37

FIORITURES.....	41
L'étalement sur la table.....	41
La coupe Charlier	47
MANIPULATIONS DE CARTES	55
Le mélange-contrôle à la saillie.....	55
<i>Comment utiliser le mélange-pelage pour contrôler une carte choisie</i>	
<i>Comment utiliser le contrôle à la saillie pour transférer une carte choisie dans une position déterminée</i>	
Le mélange-glissement.....	65
Pour remplacer le saut de coupe	68
Vraies coupes et fausses coupes.....	74
<i>La coupe-pivot</i>	
<i>La coupe tournante</i>	
<i>Triple fausse coupe</i>	
Le mélange hindou	82
<i>Le contrôle d'une carte au mélange hindou</i>	
La levée double	87
<i>Première méthode</i>	
<i>Deuxième méthode</i>	
<i>Troisième méthode</i>	
L'empalimage.....	99
<i>Première méthode</i>	
<i>Deuxième méthode</i>	
Le forçage au mélange hindou.....	109
<i>Première méthode</i>	
<i>Deuxième méthode</i>	
Quatre forçages.....	115
<i>Le forçage à la coupe en croix</i>	
<i>Le forçage au nombre entre 10 et 20</i>	
<i>Le forçage au double retournement</i>	
<i>Le forçage classique</i>	
Le glissement.....	121
TOURS DE CARTES AVEC ADRESSE.....	127
Le magicien coupe sur les as.....	127

Tout le monde est magicien !.....	132
Insertion	137
La carte dans la poche	140
Le jeu acrobate.....	142
Les as migrateurs.....	145
Migration instantanée.....	154
Une incroyable localisation et prédiction.....	157
Le jeu qui change de couleur.....	164
La carte solitaire.....	171
Les as qui changent de couleur.....	175
Double révélation	177
Le retournement à la levée double	181
Double épellation	183
Double changement de couleur.....	188
Le jeu calculateur	192
Nommez une carte.....	195
La carte ambitieuse	197
TOURS DE CARTES PRESQUE AUTOMATIQUES	203
Message télépathique.....	204
Le tricheur et le type au bar.....	208
Prédiction	215
Prédiction plus.....	218
Les as teenagers	219
Le rouge et le noir	221
C'est impossible !.....	222
Épellation magique	226
Le détecteur de mensonges.....	226
Pensez « Stop ! »	227
Le roi des tricheurs.....	228
Épellation d'une carte pensée	231
Les cartes clés.....	233

CHAPITRE II

LA MAGIE DES PIÈCES

LES MANIPULATIONS FONDAMENTALES DE LA MAGIE DES PIÈCES.....	24 I
L'empalmage aux doigts	242
La disparition complète (méthode classique)	247
Disparition complète et réapparition.....	248
Le faux dépôt à la rémanence rétinienne.....	250
<i>Première méthode</i>	
<i>Deuxième méthode</i>	
<i>Troisième méthode (le faux dépôt au pincement)</i>	
La disparition d'une pièce dans un papier plié.....	257
Comment substituer une pièce à une autre	260
TOURS DE PIÈCES	265
L'or et l'argent.....	265
<i>Pour deux spectateurs</i>	
<i>Pour un seul spectateur</i>	
La pièce sauteuse.....	268
Les sept pièces de l'Apocalypse	272
Les quatre pièces voyageuses.....	276
Les pièces à travers la table	285
Attraction magnétique	298
Les commis voyageurs	300
La pièce à travers le mouchoir	308
Or ou argent ?.....	311
La pièce à travers la bague	312

CHAPITRE III

LA MAGIE DES NOMBRES

LA MAGIE DES NOMBRES	32 I
Le principe du neuf.....	322

Le chiffre manquant.....	325
1089	330
Une addition ultrarapide.....	332
Le chiffre de chance	336
Le carré magique instantané.....	337

CHAPITRE IV

LES EFFETS DE MENTALISME

LES EFFETS DE MENTALISME.....	347
Line o' type	348
Le pouvoir de la concentration.....	351
Suprême divination.....	354
Le pouvoir de l'argent	359
Pile ou face ?	365
L'embarras du choix	368
Triple lecture de pensée.....	371

CHAPITRE V

TOURS DIVERS

TOURS DIVERS.....	377
L'allumette décapitée.....	379
L'allumette voyageuse.....	385
Le stylo à travers le mouchoir.....	391
Le mouchoir indestructible	394
Le nœud qui s'évanouit.....	401
Trois petits tours et puis s'en vont	406
Le lieutenant El. Aztic et les frères Trombone.....	410
De 1 à 10.....	416
Va donc, eh patate !.....	419
Tout fout le camp !.....	423

Chink-a-chink	428
La salière mystique.....	434
La bague sur la ficelle	438
Le transfert des cendres	445
Le souffle magique	450
La feuille déchirée et reconstituée.....	453
Enlacement.....	458
La ficelle coupée et reconstituée	464
Ça c'est de la magie !.....	469
POSTFACE.....	473



Préface

Si la prestidigitation figure en bonne place dans la liste des passe-temps, c'est parce qu'elle a quelque chose à offrir à tout le monde. C'est un hobby actif plutôt que passif, qui exige de communiquer avec les autres. Et la prestidigitation est unique dans ce sens qu'elle vous apprend automatiquement ce qu'elle exige de vous ! La nature de cet art est telle qu'elle vous oblige à avoir des contacts avec les autres, à leur parler ; plus encore, à les influencer. La prestidigitation demande, de la part de celui qui la pratique, un esprit vif, de l'intelligence, et un peu de psychologie appliquée. Par bonheur, l'apprentissage et la pratique de l'illusionnisme offrent la possibilité de développer ces qualités en les mettant continuellement en œuvre.

J'étais un petit garçon timide et solitaire lorsque, à huit ans, je vis un tour de cartes pour la première fois de ma vie. J'étais avec d'autres enfants de mon âge, et j'étais fasciné. Je vivais les minutes

les plus exaltantes de mon existence. Je me rappelle très bien ce que je pensais : « *Ah si seulement je pouvais en faire autant ! Mon Dieu, si je pouvais moi aussi faire ça !* » Trop timide pour demander au magicien amateur de m'expliquer son tour, je me précipitai chez moi à la recherche d'un jeu de cartes. Je savais que mon père jouait au rummy, et lorsque j'eus les cartes en mains, j'essayai de refaire le tour que j'avais vu. Je n'y arrivai évidemment pas. C'était une impossibilité. « *Mais comment a-t-il bien pu faire ? Ce n'était pas de la chance, il était beaucoup trop sûr de lui. Il doit bien y avoir une solution. Peut-être qu'en retournant une carte avant de commencer ? Mais comment faire sans que les autres le voient ?* »

J'essayai toutes les manières possibles. J'y pensais encore alors que nous étions à table pour dîner, en faisant ma toilette du soir, et en allant me coucher, mais sans parvenir à une solution. Il me fallait mon propre jeu de cartes :

- Maman, est-ce que tu peux me donner un nickel ?
- Tu n'y penses pas ! Pour quoi faire ?
- M'acheter des bonbons.
- Tu es vraiment fou ! Tiens, voilà un penny.

Je le mis de côté, avec les autres, et j'eus bientôt assez de pennies pour m'acheter un jeu de cartes bon marché. Il me fallut encore une semaine d'intenses cogitations pour trouver l'explication du tour ! Bientôt, j'en étais à me dire : « *Hé, une minute ! Et si je faisais ça ? Ça marcherait aussi, et en plus je n'aurais même pas besoin de tourner le dos, comme il a dû le faire, lui. Ma méthode est meilleure que la sienne !* »

C'était formidable. Depuis que j'avais vu ce tour de cartes, je n'avais pas pensé à ma petite personne, j'avais oublié que j'étais timide, et maintenant que j'avais trouvé la solution, pour la première fois de ma vie, j'étais même fier de moi. Il fallait que je montre le tour à mon père. Je pris mon courage à deux mains et allai le voir :

– Papa, est-ce que je peux te montrer un tour ?

– Un tour ? Quel tour ?

– Ben, tu vas voir. Euh, tiens, prends une carte, n'importe laquelle.

– Regardez-moi ce petit magicien ! Bon, j'ai pris une carte, et elle est perdue quelque part au milieu du jeu. Et maintenant ?

– Euh, prends n'importe quelle autre carte, retourne-la et enfonce-la dans le jeu.

Il le fit.

– Parce que je suis magicien, je vais t'obliger à enfoncez cette carte directement à côté de celle que tu as choisie. [Je n'avais jamais osé m'adresser à mon père avec une telle assurance.]

– Je ne te crois pas.

– Eh bien regarde ! Tu vois ? Tu as enfoncé ta carte à côté de la dame de trèfle, c'est pas vrai ?

– Dis donc ! Comment est-ce que tu as fait ça ? Clara, tu as vu ça ?, dit-il en appelant ma mère.

– J'sais pas, j'sais pas, c'est de la magie.

Mon père riait, ce qui lui arrivait rarement. « *Ah ah ah ! Mais c'est un petit Einstein que nous avons là !* »

« *Prenez une carte, prenez une carte, prenez une carte.* » Je faisais le tour partout : à l'école, dans le parc, dans la rue. Pour la première fois de ma vie je parlais aux gens, et les gens faisaient attention à moi. « *Hé le magicien, tu ne veux pas lui montrer ton tour ? Explique-moi comment tu fais, tu veux bien ?* »

Je savais qu'il me faudrait apprendre d'autres tours. Je dénichai un livre de magie dans la bibliothèque de l'école. Puis, trois mois plus tard, j'en trouvai trois autres dans la bibliothèque de mon quartier. Jamais plus je n'ai ressenti un tel sentiment d'exaltation depuis ! Je me rappelle parfaitement l'odeur merveilleuse que dégageaient les pages de ces livres, alors que je les parcourais rapidement pour voir s'il s'agissait bien de ce que je cherchais, et je me

souviens d'être rentré à la maison en courant, pour pouvoir les dévorer le plus vite possible ! Pour moi c'était une nouvelle vie qui commençait, une nouvelle manière de voir la vie.



Avant-propos

J'ai écrit de nombreux livres de prestidigitation, mais celui-ci est le premier qui soit destiné au grand public. Les autres étaient réservés aux « spécialistes », c'est-à-dire à ceux qui font de la magie leur profession, et aux amateurs passionnés. Ce sont des livres très techniques que l'on ne trouve que chez des marchands qui fournissent les magiciens.

J'ai rarement présenté des tours de magie au cours des émissions de télévision dans lesquelles j'expliquai mes systèmes mnémotechniques, pour une raison bien simple : je craignais que si le public me vît faire des tours de magie, il penserait que tout le reste n'était également qu'une simple affaire de « trucs » !

J'avais probablement raison, dans une certaine mesure. Mais je pense que cela n'a plus d'importance, maintenant. Les gens savent que les systèmes mnémotechniques ne sont pas des « trucs », mais des méthodes dont l'efficacité n'est plus à prouver. Dans un de mes

derniers livres sur la mnémotechnie, j'ai dit que j'avais commencé ma carrière comme manipulateur de cartes, et le ciel ne m'est pas tombé sur la tête pour autant ! C'est la raison pour laquelle j'ai finalement décidé d'écrire un livre de magie pour le grand public.

Mais il y a d'autres raisons. Je voulais que vous appreniez le genre de magie qui ne soit pas fondée sur du matériel acheté chez les marchands spécialisés. Et trop de livres sont écrits par des professionnels en suivant la formule : « *Voici l'effet, voici le secret.* » Ces livres n'enseignent pas vraiment.

Dans le livre que vous avez entre les mains, je m'appliquerai à vous enseigner les bonnes méthodes, celles qui vous permettront de réaliser des tours de prestidigitation sous le nez même des spectateurs, n'importe où et n'importe quand, et dans pratiquement n'importe quelles conditions. Vous ne trouverez pas ici de la magie « en kit », vous n'aurez rien à fabriquer, à acheter ou même à préparer.

Bien que la magie de salon ou de scène soit elle aussi intéressante à plus d'un titre, pour ma part je ne l'ai jamais considérée comme de la « vraie » magie. Je pense d'ailleurs que la majorité des profanes sont de mon avis. La plupart des gens se rendent compte qu'il doit y avoir un miroir, une trappe, un compartiment secret, des fils invisibles, ou que sais-je encore. (Il y a quelques exceptions notables, c'est-à-dire des artistes dont le numéro de scène repose sur la manipulation pure.) Le secret de la réussite pour un magicien de scène réside, outre le choix des illusions et des effets qu'il décide de présenter, dans leur pouvoir de divertissement.

La même chose est évidemment vraie pour la magie de près ou la magie impromptue. La différence, c'est que les spectateurs savent qu'il est impossible à l'artiste d'utiliser des miroirs, des fils ou autres compartiments secrets lorsqu'il se sert d'objets courants et parfaitement ordinaires (c'est là le sens du mot impromptu)

pour réaliser des miracles sous le nez même des gens (c'est ce que l'on entend par magie de près).

Je n'ai jamais entendu un spectateur profane dire, en parlant d'un magicien de scène : « *Il fait de la vraie magie.* » En revanche, j'en ai entendu qui disaient cela après avoir assisté au spectacle d'un magicien opérant à table. En ce qui me concerne, la magie impromptue de près (celle que l'on peut présenter partout et à n'importe quel moment sous le nez même des spectateurs) est la seule forme de magie vraiment authentique.

Vous ne trouverez pas dans ce livre des effets (quand je dis « effets », je veux dire « tours ») qui nécessitent l'emploi de jeux ou de cartes truqués, de jeux spécialement arrangés, ni rien de tout cela. La magie qui vaut la peine d'être apprise, c'est celle que l'on peut faire à n'importe quel moment avec un jeu de cartes, des pièces ou des billets de banque, ou d'autres objets empruntés à un spectateur, et non celle qui vous oblige à décliner une invitation à « montrer ce que vous savez faire » parce que vous avez oublié votre jeu truqué chez vous, ou pour toute autre raison de ce genre. Vous ne pouvez pas oublier vos mains, votre tête ou votre dextérité chez vous !

La magie des cartes (ma préférée) est le premier sujet traité dans ce livre parce qu'il est possible de présenter plus d'effets, de manipulations et de routines avec ces cinquante-deux rectangles de carton qu'avec n'importe quel autre objet. La magie des pièces la talonne de près, elle-même suivie par les tours utilisant d'autres objets de tous les jours tels que billets de banque, cigarettes, élastiques, etc.

Vous vous apercevrez que je me suis plus ou moins étendu sur chacun de ces domaines en fonction de la faveur qu'ils recueillent auprès du public. J'ai essayé d'inclure dans mon livre des effets (ainsi que des idées) se rapportant à toutes les catégories importantes qui, ensemble, constituent la magie de près, ou micro-magie, afin

de vous donner un panorama aussi complet que possible de tous les principes que l'on peut y mettre en œuvre.

Mon but, c'est de vous épargner une grande partie du temps que j'ai dû passer à apprendre les manipulations de cartes et de pièces (et d'autres objets) au cours des quarante dernières années. Vous comprenez, il a fallu que j'apprenne tout, chaque « passe » (par « passe », je veux dire « manipulation secrète ») ainsi que chaque tour, à partir de rien. Je n'avais personne pour me dire ce qui était bon et ce qui était mauvais. Grâce à ce livre, vous économiserez le temps qu'il m'a fallu pour m'entraîner à faire les innombrables passes que je n'utilise que très rarement. Il faut que vous vous reposiez sur mon jugement et ma très longue expérience dans ce domaine. Je vous enseignerai les passes que je sais être importantes, pratiques et utiles ; je vous donnerai des idées dont je sais par expérience qu'elles vous serviront vraiment ; je sélectionnerai pour vous des effets dont je sais qu'ils plairont au public et qu'ils vous feront une réputation de magicien de talent. Je vous permettrai ainsi de sauter par-dessus toutes les années qu'il m'a fallu pour découvrir tout cela par moi-même !

Rien de ce qui vaut la peine n'est facile. Pour devenir un « vrai » magicien, il vous faudra apprendre un certain nombre de manipulations, maîtriser quelques passes, acquérir une certaine dextérité. Pour cela, il faut du temps et de la patience. N'oubliez pas : si je n'avais retenu pour ma sélection que des tours automatiques, ou des tours ne nécessitant aucune dextérité particulière, ce n'est pas un livre de magie que vous auriez en mains, mais une compilation de casse-tête.

Entraînez-vous, apprenez les passes, les manipulations secrètes que j'ai décrites, et vous aussi vous ferez des « miracles » ! Il est vrai que j'ai inclus dans ma sélection des effets automatiques, c'est-à-dire qui ne requièrent aucune adresse, ni manipulation particulière. Mais même ces tours-là doivent s'apprendre, parce que leur

présentation, la manière de les mettre en valeur, repose sur vous et vous seul ! Je serai votre guide, et je vous apprendrai à les présenter ; je vous enseignerai ce qu'il faut dire aux spectateurs, et à quel moment ; je vous apprendrai tout ce qu'il faut savoir pour réussir et je ne serai pas avare de mon temps, de manière à être aussi complet que possible. Mais vous, de votre côté, faites l'effort de vous entraîner sans rechigner !

Il faut que l'entraînement soit pour vous un plaisir. Sinon, vous ne deviendrez jamais un bon magicien. Mais rappelez-vous : lorsque vous aurez maîtrisé un tour, quelle joie, quel merveilleux sentiment du travail accompli cela vous donnera, quel plaisir de savoir que vous allez pouvoir étonner vos amis !

Je ne vous enseignerai pas de manipulations difficiles, mais je vous apprendrai à faire correctement des manipulations faciles ! Les manipulations difficiles ne sont pas indispensables pour devenir un bon magicien ; ce qui l'est, c'est de savoir faire une passe de manière indécélable.

Voici une anecdote que l'on a attribuée à pratiquement chaque célèbre magicien. Elle concerne un prestidigitateur amateur qui se vantait de connaître un millier de tours. Le magicien célèbre lui répondit : « *C'est magnifique ; moi-même je n'en connais que dix !* » – entendez par là qu'il maîtrisait ces dix tours à la perfection. Je ne sais pas si l'histoire est authentique, mais je sais que la philosophie sous-jacente est parfaitement juste.

Vous pouvez vous entraîner n'importe quand au cours de la journée, même lorsque vous regardez la télévision. Soyons francs : il est rare que la télévision fasse appel à votre imagination ou à votre intelligence, elle ne vous oblige pas à utiliser vos mains (sauf lorsque vous voulez changer de chaîne). Étant donné que les passes que vous vous entraînerez à faire doivent être réalisées sans que vous regardiez vos mains, vous pouvez très bien vous entraîner tout en suivant une émission. Vous finirez peut-être même

par constater qu'il est plus intéressant de vous entraîner que de regarder la télévision !



Vous trouverez au fil des pages un certain nombre de répétitions ; celles-ci sont voulues. J'utilise les mots « naturellement », « nonchalamment », ainsi que les expressions « sans hésitation », « sans marquer de temps d'arrêt » à la limite de l'agacement pour certains. Mais si je le fais, c'est parce que l'attitude que ces mots et ces expressions véhiculent est d'une importance capitale.

La plupart des débutants ne savent pas encore (certains ne le sauront jamais) que le fait d'être tendu au moment crucial se transmet automatiquement aux spectateurs, ce qui constitue le plus sûr moyen de leur « télégraphier » justement ce que vous ne voulez pas qu'ils voient.

Une petite imperfection dans une manipulation effectuée nonchalamment aura moins de chance d'être vue (ou sentie) qu'une « manœuvre » exécutée à la perfection par un magicien crispé au mauvais moment. C'est la raison pour laquelle les notions de « naturel » et de « nonchalance » jouent un rôle fondamental dans toute bonne magie. Et puisque je parle de « rôle », j'aimerais également attirer votre attention sur l'importance de savoir jouer la comédie : même si vous êtes tendu au moment crucial, faites semblant d'être à l'aise et décontracté !



QUELQUES CONSEILS

Ne faites jamais un tour à un profane avant d'en avoir parfaitement assimilé le *modus operandi* et de l'avoir pleinement maîtrisé.

Ne révélez jamais à personne le fonctionnement d'un effet. Nombreux sont les débutants qui croient qu'en expliquant une méthode qu'ils jugent subtile, cela rejaillira sur eux et qu'ils monteront ainsi de plusieurs crans dans l'estime de celui à qui ils l'expliquent. Or, c'est exactement le contraire qui se passe ! Vous aurez dégonflé la baudruche. Avant d'avoir révélé votre secret, on vous prendra pour quelqu'un d'intelligent, d'amusant, peut-être même de génial ! Dès que vous aurez dévoilé la méthode, votre interlocuteur se dira : « *Oh, c'est tout ? Mais même moi je pourrais faire ça !* »

Ne refaites jamais immédiatement le même tour, sauf si je vous dis qu'une répétition s'impose parce qu'elle en augmente l'effet sur les spectateurs. Lorsque vous refaites un tour que vous venez de présenter, vous ne disposez plus de l'avantage que vous aviez sur le public lors de la présentation initiale de ce même tour, avantage constitué par leur ignorance de ce qui va se passer. Lors de la répétition, cet élément de surprise a complètement disparu. Le public ne pense plus à se divertir et à se laisser étonner, mais à découvrir le secret !

N'omettez surtout pas de lire la rubrique « Dernières réflexions » qui suit la description de la plupart des tours. Lorsque j'explique un effet, il m'arrive généralement de ne pas parler de l'un ou l'autre point dans la description même, parce que je ne veux pas compliquer celle-ci outre mesure. Les points ainsi omis sont loin d'être négligeables, et vous les trouverez dans les « Dernières réflexions ». Ne les sautez pas !

Pendant que vous acquerez la maîtrise des tours qui demandent une certaine adresse, présentez-en qui n'en requièrent pas. De

même, insérez un tour automatique dans une série de tours qui ne le sont pas, ce qui fera croire aux spectateurs qu'il s'agit également d'un tour difficile reposant sur des manipulations secrètes ; impressionnés par l'ensemble, ils vous octroieront ainsi des éloges sur la présomption d'un savoir-faire dont vous n'aurez même pas eu à fournir les preuves. N'est-ce pas là tout ce qui importe, tout compte fait ?

Vous ne serez pas seul en lisant ce livre. J'ai l'intention d'être à côté de vous de la première à la dernière page. J'aurais pu consacrer à chacun des effets deux fois moins de temps et d'espace que je ne lui en ai consacré, mais j'aurais alors failli à la tâche que je me suis imposée : vous donner des instructions aussi personnelles que possible.

Travaillez les manipulations et la présentation. Je reste à vos côtés pour vous encourager et entretenir votre enthousiasme pour l'apprentissage de chaque nouvelle technique. Tant que vous conserverez cet enthousiasme, l'apprentissage sera une partie de plaisir et les résultats seront au bout pour récompenser vos efforts.

Ne baissez pas les bras si vous vous trouvez en face d'une manipulation qui vous semble trop difficile. Elle ne l'est pas ; si elle l'était, je ne l'aurais pas retenue. Le plus souvent, lorsque vous serez sur le point d'abandonner, la tentative suivante sera la bonne. N'oubliez pas ceci : c'est l'essai suivant qui sera concluant !

Dérouillez-vous l'imagination, activez vos petites cellules grises, ravivez votre enthousiasme et dégourdissez-vous les mains – nous allons faire de vous un faiseur de miracles !



Terminologie

Je n'utiliserai pas de termes compliqués dans ce livre. Cependant, il est important que vous sachiez très exactement ce à quoi je me réfère lorsque je parle de tel ou tel doigt, ou d'une de ses parties, ou encore d'une partie précise d'une carte à jouer.

Je me référerai toujours aux doigts de la manière suivante : celui qui est juste à côté de votre pouce s'appelle l'index ; à côté de l'index se trouve le majeur ; à côté de lui il y a l'annulaire ; et pour finir, l'auriculaire ou petit doigt.

Je suis sûr que vous savez tous ce qu'est l'extrémité d'un doigt ; lorsque je parle de la « boule » de l'extrémité d'un doigt, j'entends par là la partie charnue que l'on appuie sur un tampon encreur pour prendre une empreinte digitale. La première articulation d'un doigt est celle qui se trouve le plus près de l'extrémité de celui-ci. La deuxième articulation est celle qui est le plus près de la paume.

Passons maintenant aux différentes parties d'une carte à jouer. Afin que tout soit bien clair, posez-en une devant vous, face tournée vers le bas, de manière que l'un de ses côtés étroits soit dirigé vers vous-même, et l'autre dans la direction opposée. Le côté étroit le plus éloigné de vous est « la petite tranche supérieure » ; le côté étroit le plus près de vous est « la petite tranche inférieure ». Les deux autres bords, les plus longs, sont appelés « grandes tranches ». La partie de la carte que vous voyez actuellement est ce que l'on appelle son « dos » ou encore son « tarot ». La surface actuellement cachée de la carte, celle qui vous permet de savoir de quelle carte il s'agit, est ce que l'on appelle sa « face ».

Je ne pense pas qu'un glossaire à proprement parler soit nécessaire. J'expliquerai la signification de certains termes ou expressions particuliers dans le livre même, lorsqu'ils apparaîtront pour la première fois. Il me suffira de mentionner ici quelques mots et expressions faisant partie du lexique général de la prestidigitation.

« Profane » est un terme, substantif ou adjectif, utilisé par les magiciens pour désigner toute personne qui ne possède pas de connaissances précises dans le domaine de la magie ; le plus souvent, il désigne le public devant lequel le magicien se produit.

Un « spectateur » est une personne qui se trouve dans le public. Le « boniment » est le discours que l'on utilise pour s'adresser aux spectateurs pendant la présentation d'un effet magique.

La « présentation » se réfère, non au secret qui permet de réaliser un tour, mais à la manière dont celui-ci est montré au public. Il arrive bien souvent que la présentation joue un rôle plus important que la méthode.

Une « passe » est un mouvement secret, une « manipulation ». Un « effet », c'est tout simplement un tour. Être « net » à la conclusion d'un effet signifie que l'on n'a rien à cacher, que l'on se retrouve dans une situation normale. « Retourner » une carte,

cela consiste à la mettre face en haut si elle est face en bas, ou vice-versa.

Le « détournement de l'attention » consiste à forcer les spectateurs à regarder ou à penser à quelque chose qui les détourne d'une « passe » ou de tout autre élément de l'effet dont ils ne doivent rien savoir.

Une carte « quelconque » est, non pas une carte moins distinguée que les autres !, mais une carte qui n'a pas de rôle spécifique à jouer dans tel ou tel tour.

Un « arrangement » est un groupe de plusieurs cartes (ou la totalité du jeu) se suivant dans un ordre déterminé indispensable à la réalisation d'un tour. Par « carte à points », on entend toutes les cartes dont les valeurs vont de l'as au dix ; une « figure » est un roi, une dame ou un valet.

Pour aller plus vite, on convient de noter les cartes de la manière suivante : RP pour roi de pique, VK pour valet de carreau, 8T pour huit de trèfle, DC pour dame de cœur. Il m'arrivera d'utiliser ces abréviations dans le chapitre consacré aux cartes.

Exécuter une « coupe complète » signifie couper la partie supérieure du jeu sous celui-ci (ou inversement), et non sortir un paquet de cartes du milieu du jeu pour le poser sur ou sous celui-ci. Une coupe complète ne change pas l'ordre relatif des cartes entre elles. Quel que soit le nombre de coupes complètes que vous faites subir à un jeu, toutes les cartes garderont les mêmes positions relatives les unes par rapport aux autres.

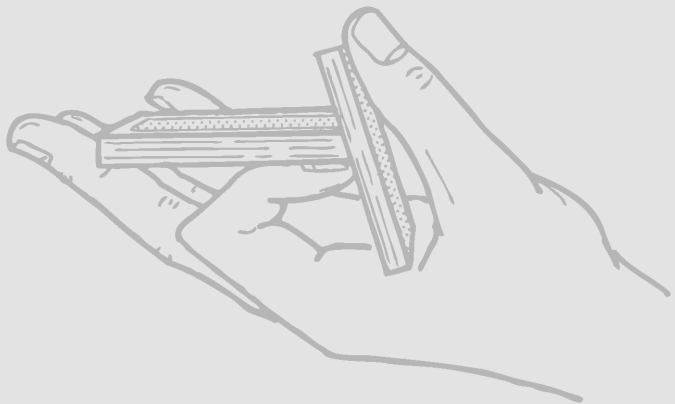
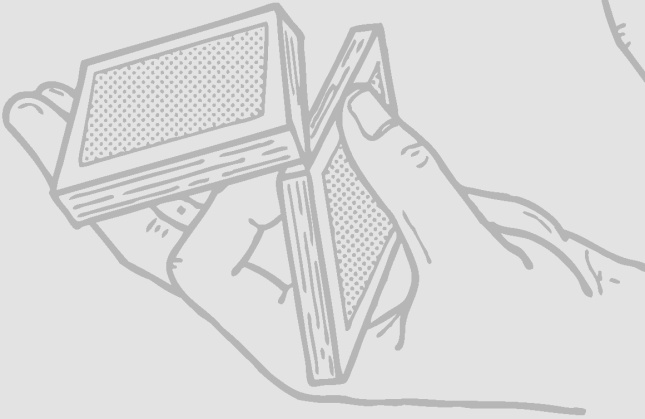
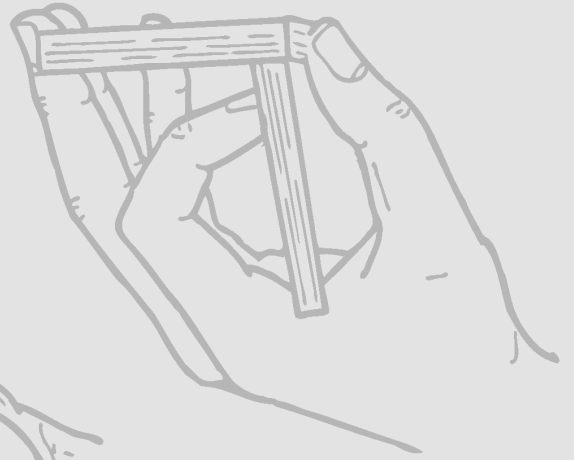
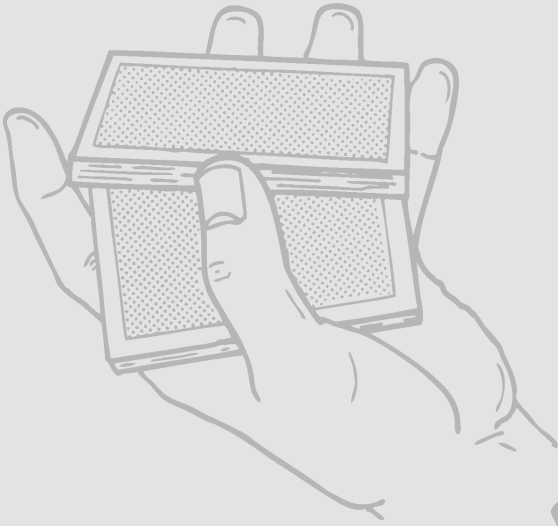
Tous les autres termes que j'utiliserai n'ont pas besoin d'explication particulière pour être compris.



CHAPITRE I

La magie des cartes





Conseils et techniques

La magie des cartes est un art difficile, mais qui s'en trouvera considérablement simplifié si vous apprenez d'abord à manier un jeu de cartes dans les règles, sans trifouiller maladroitement. Non seulement cela devient plus facile, mais c'est aussi beaucoup plus agréable à regarder. Pour vous aider, voici quelques conseils et techniques qui concernent le maniement des cartes.

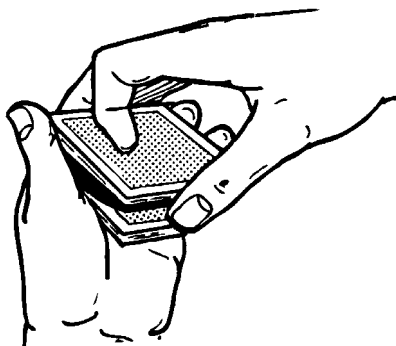
COMMENT ÉGALISER UN JEU DE CARTES

Le plus souvent, le magicien a besoin d'un jeu parfaitement égalisé. La majorité des manipulations sont alors plus faciles à exécuter. On peut égaliser le jeu en tapotant doucement ses côtés ou/et ses extrémités sur la surface de la table. Mais il faut également savoir le faire en se servant uniquement de ses mains.

Dernières réflexions

J'ai longtemps hésité avant de me décider à révéler cette manière de localiser le quatrième as. J'utilise ce stratagème depuis je ne sais combien d'années, et j'en connais la valeur pour l'avoir expérimenté en maintes occasions. Bien que je l'aie décrit ici dans le contexte d'une routine d'as, vous pouvez évidemment vous en servir pour localiser n'importe quelle carte choisie par un spectateur. Le seul problème, dans ce cas, c'est que le spectateur risque de retourner un as, auquel cas vous seriez coincé. Cependant, n'abusez pas de ce stratagème ; personnellement, je ne l'utiliserais qu'une seule fois devant le même public.

Soit dit en passant, vous pouvez très bien faire la même routine avec le jeu en mains. Pour cela, coupez simplement la portion supérieure sur la table (*fig. 86*), retournez la carte supérieure du paquet qui vous reste en main, puis posez celui-ci sur les cartes qui se trouvent sur la table. Reprenez le jeu ainsi reconstitué, et poursuivez.



86

Cette routine peut contribuer à vous forger une réputation de brillant manipulateur de cartes – à condition que vous vous entraîniez jusqu'à ce que vous sachiez la réaliser sans tâtonnement.

TOUT LE MONDE EST MAGICIEN !

Cet effet, qui est pour ainsi dire automatique et, tel qu'il est généralement présenté, assez facile à comprendre, peut se transformer en un tour très mystérieux si l'on y ajoute un peu de

manipulation. Le principe du « décalage » ou « temps d'avance » sur lequel il repose ne date pas d'hier. Pour le mettre en œuvre, le magicien doit connaître à l'avance la position d'une carte particulière dans le jeu. Le stratagème communément employé par les débutants consiste à prendre plus ou moins discrètement (c'est précisément là que le bât blesse !) connaissance de la carte inférieure du jeu.

La plupart des débutants regardent la carte inférieure du jeu et font immédiatement le tour – il s'ensuit que tout le monde sait que le « magicien » connaît l'identité de cette carte ! En outre, à la fin du tour, le magicien doit ostensiblement retirer du jeu une carte censée être prise « au hasard », alors qu'il prend la carte inférieure du jeu – encore une fois, c'est trop évident et personne ne croit une seconde qu'il choisit cette carte « au hasard » !

En revanche, si les spectateurs ne se doutent pas que vous connaissez la position d'une carte particulière, et si vous leur donnez l'impression de vraiment prendre une carte « au hasard », alors l'effet devient incompréhensible.

Ne prenez jamais connaissance d'une carte, ou ne mettez jamais une carte particulière dans une certaine position, juste avant de faire un tour dans lequel vous vous servirez de cette information. Utilisez ce que j'ai déjà appelé plus haut le « détournement de l'attention par décalage dans le temps ». Si vous avez besoin de connaître la carte inférieure du jeu sans que vos spectateurs le sachent (on appelle cela une carte clé), il faut que vous mélangiez le jeu après en avoir pris connaissance tout en la conservant en place ou, le cas échéant, pour la mettre dans la position dans laquelle vous en aurez besoin pour le tour.

Faites d'abord un autre tour, au cours duquel la carte clé ne bougera pas de sa position, ou bien posez le jeu sur la table et parlez d'autre chose pendant une minute ou deux. Puis, comme si vous veniez d'y penser, faites le tour qui utilise la carte clé. Et ce

sera encore plus désarmant si vous effectuez un mélange-glissage ou une fausse coupe préliminaires.

Pour le tour en question, il est préférable de connaître l'identité de la carte qui se trouve, disons en cinquième position à partir du dessus. Cela ne devrait pas vous poser de problème. Soit vous prenez connaissance de la carte qui se trouve dans cette position au cours d'un effet antérieur, effectuez un mélange à la française qui conserve la carte dans cette position, et posez le jeu sur la table ; soit vous prenez connaissance de la carte inférieure du jeu au cours de la phase d'égalisation d'un mélange à la queue d'aronde, enchaînez avec un mélange-glissage qui garde la carte clé sous le jeu, puis effectuez un second mélange à la française au cours duquel elle est transférée sur le jeu ; vous exécutez enfin un dernier mélange du même genre, au cours duquel vous pelez quatre cartes sur la carte clé, qui se retrouve ainsi, une fois le mélange effectué, en cinquième position à partir du dessus. Et pourtant, les spectateurs seront prêts à jurer que les cartes sont parfaitement mélangées ! Cependant, ne commettez pas l'erreur d'attirer expressément l'attention des spectateurs sur les mélanges.

Lorsque vous reprenez le jeu en main, dites quelque chose du genre : « *Au fait, voilà une petite expérience intéressante qui prouve que tout le monde peut devenir magicien.* »

Tout en parlant, effectuez un mélange pelage et/ou une fausse coupe conservant la carte que vous connaissez en cinquième position à partir du dessus du jeu.

Étalez le jeu en un large ruban faces en bas sur la table et repérez du regard la cinquième carte à partir du dessus, c'est-à-dire à partir de l'extrémité droite de l'étalement. Vous pouvez même séparer les cartes un peu plus par là pour marquer l'endroit, mais faites en sorte que cela ne soit pas évident.

Dites à un spectateur : « *Je sais que cela va vous paraître impossible, mais je vais vous demander de me donner, disons... le valet de*

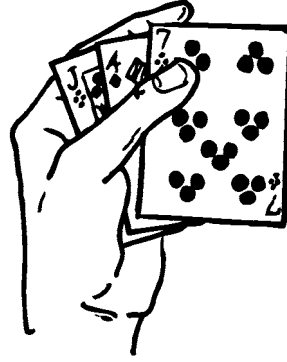
trèfle. » Annoncez l'identité de votre carte clé (la cinquième à partir du dessus), sur un ton qui laisse entendre que n'importe quelle autre carte eût tout aussi bien fait l'affaire. « *Je vous ai dit que cela vous semblerait sans doute impossible parce que j'aimerais que vous me donniez cette carte sans regarder les faces des cartes. Allez-y, essayez !* »

Le spectateur retire donc n'importe quelle carte de l'étalement. Veillez à ce qu'il ne puisse pas prendre connaissance de son identité en la lui prenant immédiatement des mains. Jetez-y un rapide coup d'œil en commentant : « *Excellent !* » Souvenez-vous de l'identité de la carte et gardez-la en main, face vers vous, mais sans plus y attacher d'importance. Pour les besoins de l'explication, supposons qu'il s'agisse du quatre de carreau.

Tournez-vous vers un autre spectateur : « *Pourriez-vous me donner, oh... le quatre de cœur.* » Voilà une subtilité que j'utilise toujours. Au lieu de nommer fidèlement la carte que le premier spectateur m'a remise, j'annonce sa carte « jumelle », c'est-à-dire celle de même valeur et de même couleur qu'elle. Ainsi, si la carte que le spectateur m'a donnée est l'as de pique, je demande au deuxième spectateur de me remettre l'as de trèfle ; si le premier m'a remis le huit de pique, je demande le huit de trèfle au second ; si le premier m'a donné le roi de cœur, je demande le roi de carreau au second, etc. (Je vous expliquerai le pourquoi de cette manière de procéder dans la rubrique « Dernières réflexions ».)

Le deuxième spectateur vous remet une carte. Placez-la devant celle que vous tenez déjà en main, légèrement décalée à droite par rapport à celle-ci. Supposons qu'il s'agisse du sept de trèfle. Dites : « *Ah, ce n'est pas mal non plus, vous n'êtes pas tombé loin ! Vous vous êtes très bien débrouillés tous les deux. Voyons maintenant si je peux faire aussi bien que vous. Je vais prendre, voyons... le sept de trèfle.* » Vous annoncez la carte que le deuxième spectateur vient de vous remettre.

Sur ce, vous retirez la carte en cinquième position à partir de l'extrémité droite de l'étalement comme si vous en preniez une au hasard. Placez-la derrière les deux cartes que vous tenez déjà en main, comme le montre la *figure 87*. Tout en disant : « *Je ne me suis pas débrouillé trop mal non plus* », égalisez les trois cartes. « *Je sais que cela vous paraissait impossible, mais vous allez être surpris.* » Étalez à nouveau les trois cartes que vous avez en main.



87

Encore une fois, il s'agit d'un « détournement de l'attention par décalage dans le temps » : si quelqu'un vous a observé pendant que vous placiez les cartes dans votre main – ce qui ne devrait pas arriver, évidemment, si vous maniez les cartes nonchalamment – cette manière de procéder contribuera à lui faire oublier ce qu'il a vu exactement. Adressez-vous à nouveau au premier spectateur : « *Quelle était la carte que je vous avais demandé de me trouver ? Vous en souvenez-vous ? Le valet de trèfle, c'est bien ça !* » (S'il ne se rappelle pas le nom de sa carte, remettez-la lui en mémoire.) « *Je vous l'ai dit : vous vous êtes très bien débrouillé.* » Sur ce, retournez le valet de trèfle (la carte à l'extrémité gauche du petit éventail que vous tenez en main) et posez-le face en haut sur la table.

Demandez au deuxième spectateur quelle carte vous lui aviez demandé de trouver. Le quatre de cœur. « *C'est exact ; vous avez eu un tout petit peu moins de chance que votre voisin, mais vous n'êtes pas passé loin.* » Retournez le quatre de carreau et posez-le sur la table.

« *Et moi, bien sûr, je voulais le sept de trèfle.* » Retournez-le lentement. « *Heureusement que j'ai réussi, sinon je n'aurais eu qu'à rendre mon tablier !* »

Dernières réflexions

Comprenez-vous maintenant pourquoi on appelle cela le principe du « décalage » ou « temps d'avance » ? Vous êtes toujours en avance sur vos spectateurs, puisque vous leur demandez de trouver une carte qui est déjà en votre possession (le même principe est utilisé un peu différemment dans « Le jeu calculateur »).

Vous pourriez bien sûr faire le tour avec trois ou quatre spectateurs, cela ne changerait rien à la chose. Mais il me semble que trois cartes, c'est juste ce qu'il faut pour ne pas devenir lassant. D'autre part, moins vous aurez de spectateurs, moins il y aura de chances que l'un d'eux oublie sa carte !

Je ne pourrais pas vous donner de justification précise pour le « ratage » du second spectateur. Je sais simplement que, présentée ainsi, l'expérience semble plus authentique.

Vous comprenez maintenant pourquoi il vaut nettement mieux connaître l'identité de la carte en cinquième (ou quatrième, ou sixième) position, plutôt que celle de la carte du dessous. Le moins qu'on puisse dire, c'est que le fait de prendre la carte inférieure du jeu à la fin ne ferait pas très « authentique » !

Enfin, je ne voudrais pas terminer sans évoquer une possibilité qui, bien qu'improbable, peut néanmoins se réaliser. Si l'un des spectateurs choisit la carte en cinquième position, n'allez pas plus loin. Vous aurez accompli un petit miracle !

INSERTION

Un contrôle et une levée double sont les seules manipulations nécessaires pour réaliser l'effet « boomerang » que voici. Un « effet boomerang » est un tour qui fait croire aux spectateurs que le magicien s'est trompé, et qui se termine par une surprise prouvant le contraire.

posez dans la main du spectateur. Les pièces redeviennent parfaitement visibles une fois qu'elles ont été posées dans la main du spectateur, bien sûr. Lorsque vous prenez la sixième pièce, le fait qu'elle ne soit pas visible n'éveille donc pas la moindre méfiance dans l'esprit du spectateur.

Si vous préférez, au lieu de laisser tomber la pièce sur la table ou à terre, vous pouvez faire semblant de l'attraper en main droite. Éloignez simplement votre main de celle du spectateur, et montrez la pièce qui s'y trouve.

Rares sont les effets qui gagnent à être aussitôt recommencés. Celui-ci fait partie des exceptions qui confirment la règle. D'ailleurs, le plus souvent le spectateur vous demandera de le refaire, et dans ce cas vous pourrez le satisfaire sans problème. Si le tour est bien fait, le détournement de l'attention est si fort et si naturel que la manœuvre secrète est totalement indécélable. Cependant, je ne vous conseillerais pas de le refaire une troisième fois : il vaut mieux être avare des bonnes choses.

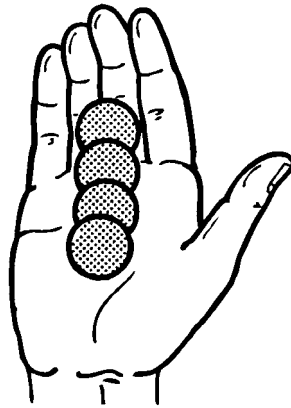
Un dernier conseil pour finir : ne faites pas une « passe » de la manœuvre secrète. Restez naturel et procédez avec la dernière pièce exactement comme vous l'avez fait avec les cinq précédentes. Heurtez-la contre celles-ci et mettez votre main sous celle du spectateur. Ne soyez pas crispé, n'en faites pas toute une affaire ; exécutez la manœuvre nonchalamment. Tout dans votre attitude doit faire penser que la pièce importante est la septième. Entraînez-vous à poser les pièces et à les compter sur un rythme régulier et ininterrompu – ce n'est pas aussi facile que vous pourriez le penser.

LES QUATRE PIÈCES VOYAGEUSES

Voici encore un classique de la magie des pièces : un certain nombre de pièces voyagent invisiblement une à une d'une main dans l'autre. C'est une routine qu'il est bon de connaître parce

qu'elle peut s'effectuer dans pratiquement toutes les circonstances à condition de disposer de quatre pièces et d'une surface sur laquelle travailler. Elle repose en grande partie sur un empalmage aux doigts un peu différent de celui que je vous ai expliqué, et sur une autre passe qui est de toute beauté.

Commencez avec quatre anciennes pièces de cinq francs sur la table. Avec la main gauche, posez-les une à une dans la paume de votre main droite de la façon suivante. Comptez-les en même temps. Vous montrez les pièces aux spectateurs. Lancez la première pièce en position d'empalmage des doigts, comme si vous vouliez la faire disparaître. La suivante est posée sur la première, décalée vers le bas par rapport à celle-ci ; la troisième chevauche la seconde, et la quatrième chevauche la troisième. La position des quatre pièces dans la main droite à ce moment-là est illustrée par la *figure 149*.



149

La main droite n'est pas ouverte « à plat » ; les doigts sont légèrement, et naturellement, repliés. Si vous lanciez les pièces dans la main gauche, vous pourriez facilement garder la première pièce que vous avez placée en main droite, à l'empalmage des doigts, et seules les trois autres pièces iraient en main gauche.

Au début, il vous faudra peut-être couvrir cette première pièce un peu moins que les autres, pour être sûr que vous n'empalmerez qu'elle. Faites quelques essais pour déterminer ce qui va le mieux pour vous. Le plus facile, et le plus sûr, c'est de les faire se chevaucher juste un peu, exactement comme le montre l'illustration.

Vous venez de compter et de montrer quatre pièces. Lancez-les dans la main gauche en retenant la première pièce de la colonne à l'empalmage des doigts. Faites cela en disant : « *Quatre pièces dans cette main.* » Fermez la main gauche en poing, sans serrer, dès que les trois pièces s'y trouvent, tournez les doigts vers le sol, et éloignez la main un peu vers la gauche. Pendant que vous faites la remarque citée plus haut, toute votre attention est dirigée sur votre main gauche, et en même temps fermez également votre main droite en poing, tournez les doigts vers le sol, et éloignez-la un peu vers la droite. Vos deux poings sont tendus devant vous, un peu au-dessus du niveau de la ceinture.

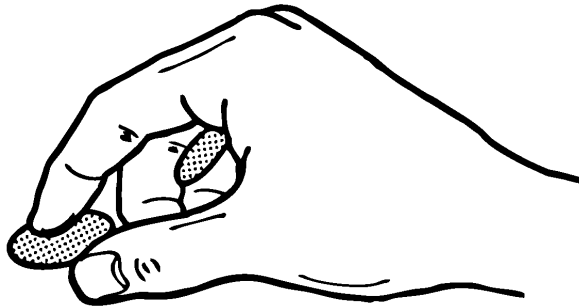
« *Regardez bien ! Je vais essayer de faire passer invisiblement une pièce de cette main [regardez votre poing gauche] le long de mon bras gauche [suivez la trajectoire fictive de la pièce des yeux], par-dessus mes épaules, le long de mon bras droit [vos yeux descendent le long de votre bras à partir des épaules], jusque dans ma main droite [regardez et indiquez votre poing droit avec le poing gauche]. Comme ceci !* »

Faites un geste magique de votre choix avant le départ magique de chaque pièce ; peut-être préférez-vous effectuer un simple mouvement de la main gauche en direction de la main droite. Lorsque vous dites : « *Comme ceci !* », ouvrez la main droite pour montrer la pièce qui s'y trouve. Laissez-la glisser sur la table. Ouvrez la main gauche pour y faire voir les trois pièces. Faites-les glisser sur la table, à gauche de la première pièce.

« *Maintenant, il ne me reste plus qu'une, deux, trois pièces dans la main gauche, et une pièce ici.* » Joignez le geste à la parole. Pendant

que vous dites cela, lancez les trois pièces en main droite, comme précédemment, en mettant la première en position d'empalmage des doigts. Comme précédemment, vous effectuez ce transfert en comptant les pièces une à une. Lancez-les en main gauche en disant : « ... *et une pièce ici.* » Ramassez la pièce qui se trouve sur la table (celle qui a déjà voyagé) avec les doigts de la main droite.

Cette fois-ci, ne refermez pas tout de suite la main droite en poing. (La main gauche, quant à elle, se comporte exactement comme précédemment.) Ramassez la pièce qui se trouve sur la table avec le pouce et l'index. Vous verrez que cela ne pose aucun problème même avec une pièce à l'empalmage ; les autres doigts sont repliés de manière naturelle comme le montre la *figure 150*.



150

Fermez la main droite en prenant la pièce, mais veillez à ce qu'elles ne se heurtent pas ! Si les deux pièces se heurtaient, les spectateurs sauraient immédiatement que vous avez plus qu'une pièce en main droite. Si vous craignez que les pièces s'entrechoquent, vous pouvez couvrir le bruit en agitant le poing gauche pour faire tinter les pièces qui s'y trouvent juste au moment où vous ramassez la pièce avec la main droite et en même temps que vous dites : « *Rappelez-vous : trois pièces ici et une là.* » Indiquez les mains correspondantes du regard et de la tête au moment où vous les mentionnez.

Faites votre geste magique et montrez qu'une deuxième pièce a quitté la main gauche pour rejoindre celle en main droite. Vous pouvez, si vous voulez, agiter votre poing droit pour y faire s'entrechoquer les pièces au moment où la deuxième est censée arriver en main droite. Rappelez-vous : tout dans votre attitude doit faire croire que les pièces voyagent vraiment invisiblement d'une main dans l'autre, que ce n'est pas un tour que vous faites, mais une démonstration d'un phénomène réellement magique. Il y a maintenant deux pièces sur la table à votre gauche et deux à votre droite.

La troisième pièce est traitée un peu différemment des deux précédentes. En mettre deux dans la paume de votre main droite et les lancer en main gauche tout en en retenant une à l'empalme en main droite ne serait pas très judicieux, puisqu'il ne se produirait aucun bruit à l'arrivée des pièces dans la main gauche. Si vous lanciez vraiment deux pièces d'une main dans l'autre, cela ferait évidemment du bruit.

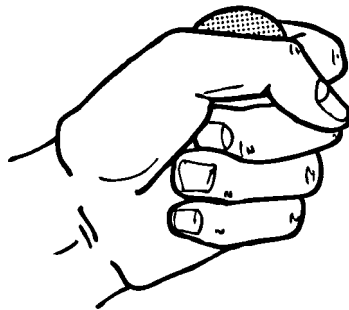
C'est là que le faux dépôt au pincement s'avère très utile. Il est effectué avec une pièce dans la paume gauche, sur laquelle vous faites semblant de poser l'autre. Ce faux dépôt s'intègre à merveille ici. Ramassez l'une des pièces qui se trouvent à votre gauche avec la main droite et posez-la dans la paume de votre main gauche. « *Il ne reste plus que deux pièces. En voici une, et voilà l'autre.* » Pendant que vous dites cela, ramassez la deuxième pièce et mettez-la en position pour le faux dépôt au pincement.

Faites semblant de placer cette pièce dans la main gauche ; en réalité, effectuez le faux dépôt exactement tel que je l'ai décrit. La pièce qui se trouve déjà dans la paume de votre main gauche ne vous gênera en rien pour l'exécution de la passe, bien au contraire : elle la rend encore plus trompeuse ! La pièce que vous faites semblant de placer en main gauche doit toucher l'autre en faisant du

bruit. Celui-ci, ajouté à l'effet de rémanence visuelle, rend le faux dépôt extrêmement trompeur.

La pièce « pincée » est mise à l'empalme des doigts de la main droite pendant que celle-ci se dirige vers la table pour ramasser les deux pièces qui se trouvent à votre droite, et pendant que vous dites : « *Et les deux pièces qui ont déjà voyagé, ici.* » Mettez-vous en position de « transfert magique ». « *Rappelez-vous : deux ici et deux là.* » Faites votre geste magique, et montrez que la troisième pièce a quitté invisiblement la main gauche pour rejoindre les deux de la main droite.

Si vous ne voulez pas utiliser le faux dépôt au pincement, vous pouvez continuer à vous servir de l'empalme des doigts. Empalmez la première pièce, puis ramassez la deuxième et mettez-la dans l'ouverture de votre poing gauche, à l'intérieur duquel vous la laissez pénétrer doucement (*fig. 151*). Le problème du bruit est ainsi résolu, et le résultat est le même.

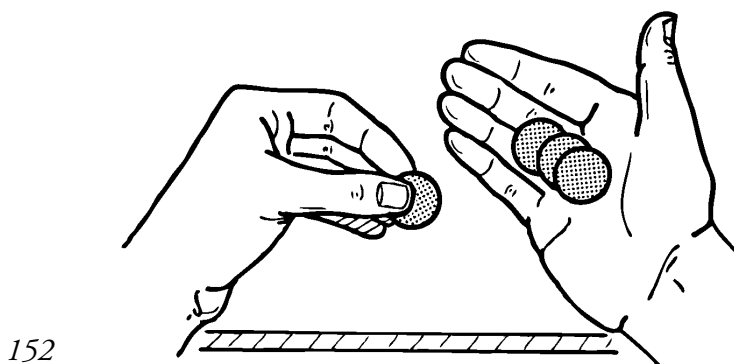


151

Pour la dernière pièce, je vais vous apprendre mon exécution d'une passe d'une incroyable subtilité, appelée le Hang Ping Chien. La technique n'est pas difficile en soi, mais elle demande une parfaite synchronisation des gestes. Dans la mesure où vous n'avez probablement jamais eu à faire de mouvement de ce genre, vous serez peut-être un peu perdu au début. Aussi, lisez ce qui suit très attentivement, avec des pièces en main.

Il y a une pièce à votre gauche, et trois à votre droite. Placez les trois dans la paume de votre main droite, en mettant la première en position d'empalme des doigts. Laissez la main droite dans cette position pour le moment. Commencez à ramasser la pièce à votre gauche avec la main gauche, tout en disant : « *Voici la pièce qui n'a pas encore voyagé.* »

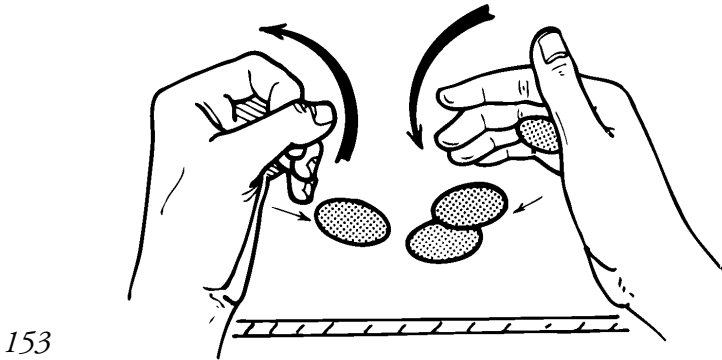
Vous ne commencez qu'à ramasser cette pièce. Tenez-la entre le pouce et les extrémités des doigts, comme le montre la *figure 152* qui illustre la position exacte des deux mains à ce moment-là. Vos mains sont assez près l'une de l'autre, et les pièces ne se trouvent qu'à deux ou trois centimètres au-dessus de la surface de la table.



Voici donc cette fameuse passe : chacune des mains fait un mouvement différent, mais les deux agissent ensemble. À partir de la position illustrée par la *figure 152*, et tout en faisant cette dernière remarque aux spectateurs, tournez la main gauche vers la gauche et fermez-la en poing ; mais, au moment où la main commence à tourner, lâchez la pièce. Ce qui se passe en réalité, c'est que la main gauche se déplace, mais la pièce non. Lâchez-la simplement pendant que la main commence à se tourner vers la gauche. Votre attention est dirigée sur le poing gauche.

Au même instant, tournez la main droite vers la gauche, et laissez deux pièces (la troisième est retenue à l'empalme des doigts)

tomber sur la table, où elles rejoignent celle lâchée par la main gauche. Reportez-vous à la *figure 153*, dans laquelle j'ai représenté la passe dans son intégralité.



Pendant que vous lancez ces deux pièces, dites, en guise de suite à votre dernière phrase : « ... et voici les trois qui ont déjà voyagé. »

Dans le même mouvement, indiquez votre poing gauche de l'index droit : « *Rappelez-vous : une pièce ici...* » Puis tournez votre regard vers les trois pièces qui sont sur la table et indiquez-les de l'index : « ... et trois pièces là. » Ramassez-les avec les doigts droits.

Et voilà ! Vous avez effectué une passe qui est une pure merveille. Si vos gestes sont bien synchronisés, l'illusion est parfaite. Il est impossible de voir que les pièces ne viennent pas toutes les trois de votre main droite, et que la pièce tenue par les doigts gauches a rejoint les deux de la main droite. Pour que le subterfuge soit imperceptible, il faut que la pièce de la main gauche soit lâchée exactement au même instant où la main droite jette ses pièces sur la table. Si cette condition est remplie, alors les spectateurs ont vraiment l'impression que les trois pièces viennent de la main droite.

Comme d'habitude, le meilleur moyen de s'entraîner, c'est de faire réellement ce que vous dites que vous faites, puis de rendre

Il s'agit là d'un carré magique parfait, et la méthode que je viens de vous expliquer est valable quel que soit le nombre choisi par le spectateur ! Le carré magique de base que vous avez appris par cœur totalise 34 dans toutes les directions ; 34 est le plus petit total que vous puissiez obtenir avec un carré magique de 4 sur 4 et des nombres entiers. C'est pour cela que vous demandez au spectateur de choisir un nombre entre 34 et 100. Si vous connaissez ce carré, et si vous savez soustraire 21 d'un nombre (je vous expliquerai une méthode rapide pour le faire dans les « Dernières réflexions »), vous êtes capable de présenter cet effet de magie mentale vraiment stupéfiant.

« J'ai bien commencé à écrire dès que j'ai entendu votre nombre, n'est-ce pas ? Bien. Le nombre que vous m'avez donné est soixante-trois. » Écrivez-le à côté du carré et entourez-le.

« J'ai essayé de ne pas utiliser deux fois le même nombre. » Cela sera toujours vrai. *« Si vous additionnez les quatre nombres dans n'importe quelle rangée horizontale, leur total sera toujours égal à soixante-trois. »* Tracez une flèche qui part du carré pour rejoindre le nombre entouré. Faites cela chaque fois que vous mentionnez le nombre. *« Additionnez les nombres de toutes les colonnes verticales, et vous trouverez un total de 63 pour chacune d'elles. »* Montrez les rangées horizontales, les colonnes verticales au fur et à mesure que vous les mentionnez.

« Les deux diagonales (8, 2, 9, 44, et 1, 7, 45, 10) donnent elles aussi chacune un total de 63 !

Mais tout cela est assez classique. J'ai essayé d'aller un peu plus loin. Si vous additionnez les quatre coins du carré (8, 1, 10, 44) vous trouvez également un total de 63. Additionnez les quatre cases qui forment n'importe quel coin du carré (8, 11, 42, 2 ; 43, 1, 7, 12 ; 3, 45, 10, 5 ; 9, 6, 4, 44) et vous obtenez chaque fois un total de 63 ! Même les quatre cases du centre (2, 7, 45, 9) donnent un total de 63 !

Je suis même allé encore plus loin. Les deux cases du milieu de la rangée supérieure additionnées aux deux cases du milieu de la rangée inférieure (11, 43, 5, 4) donnent un total de 63. Ces deux-là additionnés à ces deux-là [indiquez respectivement 42, 3 et 12, 6] donnent un total de 63. Les deux diagonales des coins (42, 11 et 4, 6) donnent aussi un total de 63, tout comme les diagonales des deux autres coins (3, 5 et 43, 12) ! »

Et dans tout carré de quatre sur quatre, il y a quatre carrés de trois sur trois. Regardez, je vais délimiter celui du coin supérieur gauche en renforçant le périmètre. »

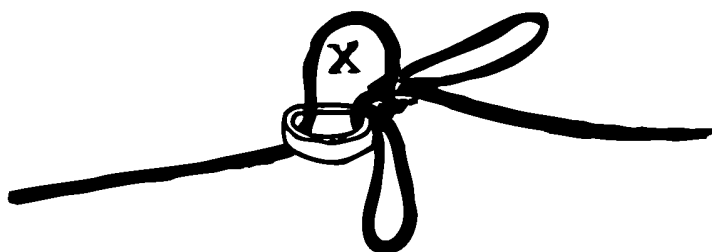
Faites-le, comme le montre la figure 182.

8	11	43	1
42	2	7	12
3	45	9	6
10	5	4	44

182

« Les quatre nombres qui forment les coins de ce carré – 8, 43, 3 et 9 [montrez-les au fur et à mesure], donnent un total de 63 ! Voici un autre carré de trois sur trois [renforcez le périmètre du carré de trois sur trois qui se trouve dans le coin supérieur droit du grand carré] ; les quatre coins de ce carré (11, 1, 45, 6) donnent aussi un

Faites un nœud avec les deux boucles que vous avez formées. Si vous vous représentez chacune des boucles comme étant un seul brin de ficelle, cela sera plus clair. Vous faites simplement le nœud que vous faites d'habitude avec votre lacet de chaussure avant la boucle finale (*fig. 235*). Il faut que le nœud soit bien serré contre l'anneau de la bague.



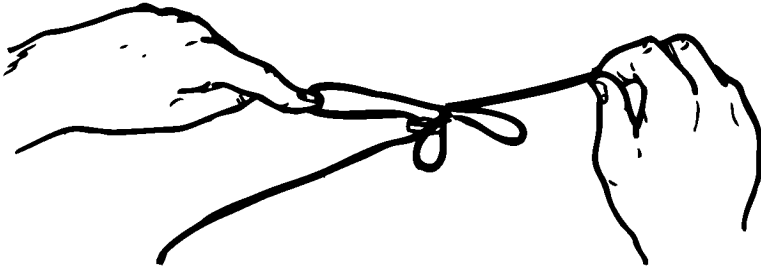
235

Le brin gauche de la ficelle passe sous la portion gauche de la bague. Mettez vos doigts dans celle-ci et tirez sur ce brin pour le faire passer dans l'anneau de la bague, vers le haut (vous obtenez ainsi la boucle marquée d'un X dans la *figure 235*). Introduisez votre index ou votre majeur gauche dans cette boucle, et appuyez l'extrémité du doigt contre la table. Celle-ci se trouvera à l'endroit marqué d'un X dans l'illustration précédente.

Redressez-vous dans votre chaise et retirez votre main droite de sous le mouchoir. Prenez l'extrémité droite de la ficelle avec cette main, juste à côté de l'endroit où le spectateur appuie son doigt, en disant : « *Vous pouvez lâcher maintenant. J'ai fini.* » Tournez les yeux vers l'assistant qui se trouve à votre gauche en terminant votre phrase. Les deux spectateurs lâchent leurs extrémités respectives.

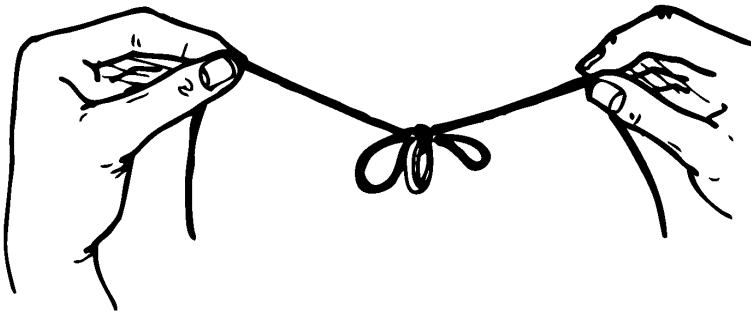
Dès qu'ils l'ont fait, tirez lentement et sans à-coups sur la ficelle avec votre main droite, de manière à la retirer de sous le mouchoir. Ne donnez pas de saccade, sous peine de défaire le nœud !

L'extrémité de votre doigt gauche reste appuyée contre la table pendant que la main droite tire sur la ficelle, et le brin gauche de celle-ci glisse par-dessus votre doigt gauche. Veillez à ce que la ficelle ne reste pas coincée sous le doigt. Si cela arrivait, le nœud s'ouvrirait. Ce qui se passe, c'est que la ficelle s'enfile dans la bague pendant que vous retirez celle-ci de sous le mouchoir ! La *figure 236* vous montre ce qui se passe sous le mouchoir pendant que la main droite tire sur la ficelle, et que celle-ci passe par-dessus le doigt gauche.



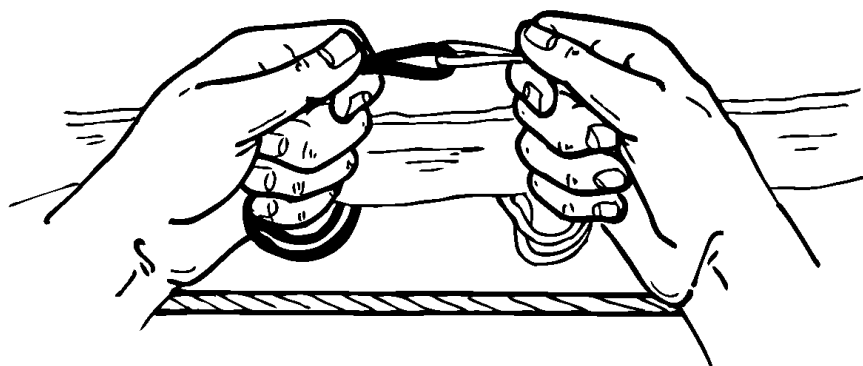
236

Tenez le brin gauche de la ficelle à une dizaine de centimètres à gauche de la bague, et faites la même chose avec les doigts droits de l'autre côté. Montrez la bague et le nœud en levant les mains devant vous comme le montre la *figure 237*. Ne tirez pas sur les deux brins de la ficelle, sinon le nœud s'ouvrirait prématurément.



237

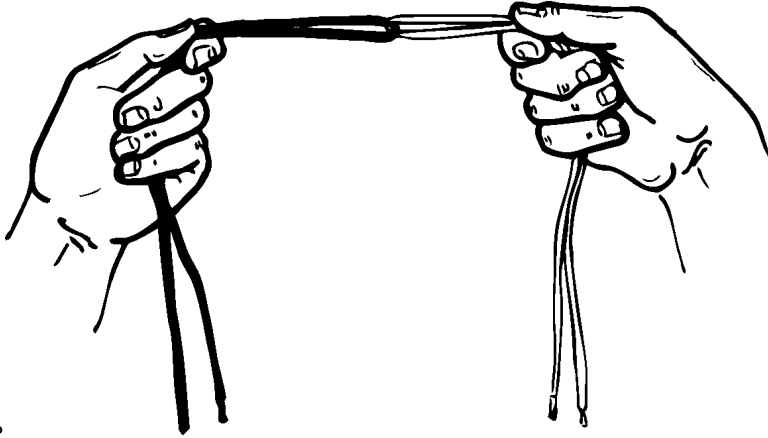
Saisissez les lacets en dessous de la première torsion (celle qui se trouve le plus près des boucles), tirez dessus pour les tendre, et levez-les un peu de telle sorte que le mouchoir descende et que seule la première torsion soit visible. La *figure 247* illustre votre point de vue à ce moment-là.



247

Pour les spectateurs, les deux lacets sont enclavés l'un dans l'autre ! « *Et voilà ! C'est aussi simple que cela !* » Marquez un petit temps d'arrêt, et faites comme si le tour était terminé. D'ailleurs, en ce qui concerne vos spectateurs, il l'est. Ils n'ont pas perdu de vue les quatre extrémités des lacets un seul instant, et pourtant vous leur montrez que les lacets sont enclavés – une impossibilité !

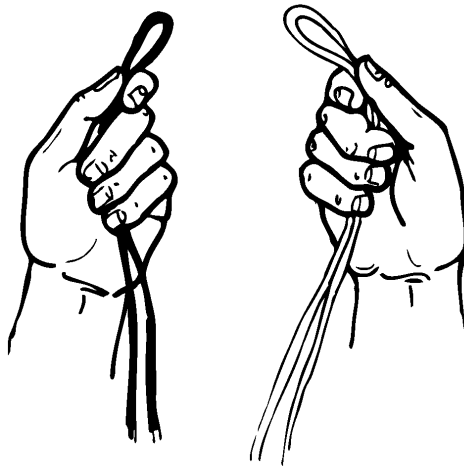
Pour conclure, levez simplement les lacets sans changer la prise de vos mains sur eux. Vous les retirez ainsi de sous le mouchoir tout en les soulevant de la table, ce qui a pour effet de défaire automatiquement l'autre torsion. En faisant glisser vos mains le long des lacets, vers les extrémités, la torsion disparaîtra encore plus vite. Restez dans cette position pendant quelques secondes (*fig. 248*). Et voilà ! Ce n'est vraiment pas plus difficile que cela ; mais vous verrez l'effet que ce tour tout simple produit sur les spectateurs !



248

Lorsque vous présentez le tour tel que je viens de l'expliquer, vous pouvez vous pencher en avant dans votre chaise pour regarder sous le mouchoir et surveiller ainsi les opérations auxquelles vous vous livrez avec vos mains.

La deuxième présentation, qui consiste à les exécuter derrière votre cou, vous demandera un peu plus d'entraînement parce que vous devrez les effectuer à l'aveuglette. Tenez un lacet dans chaque main, juste sous la boucle (*fig. 249*).



249

Manuel de Close-up

La magie que vous trouverez dans cet ouvrage est ce qui ressemble le plus à de la vraie magie : celle que l'on peut faire n'importe où, n'importe quand, et dans pratiquement n'importe quelles conditions. Vous n'aurez besoin que de simples objets de la vie de tous les jours comme des cartes, des pièces de monnaie, des allumettes, des élastiques, etc.

Une fois que vous aurez acquis les méthodes et les techniques décrites dans ce livre, vous serez prêt à faire des miracles dans pratiquement n'importe quelles conditions !

L'auteur sera votre professeur et votre guide ; il vous enseignera les techniques pas à pas, en vous expliquant dans le détail tout ce que vous devez faire, tout ce que vous devez dire, pour que les tours que vous présenterez à vos amis soient aussi divertissants qu'incompréhensibles. C'est un peu comme si vous preniez, pour chaque technique ou chaque tour appris, une leçon particulière avec lui. Apprendre une discipline dans ces conditions devient un plaisir et un garant de réussite.



Mondialement célèbre pour ses démonstrations de mémoire prodigieuse, Harry Lorayne est avant tout un merveilleux magicien. Il est l'auteur de nombreux livres réservés aux passionnés de cartomagie et de close-up. Les descriptions d'Harry Lorayne sont connues pour leur caractère exhaustif et leur facilité de lecture : rien n'est laissé au hasard, tout est expliqué dans les moindres détails dans une langue simple et agréable. Ce livre est le premier ouvrage de prestidigitation écrit par Lorayne qui ne s'adresse pas uniquement aux spécialistes, mais aux amateurs désirant s'initier à cette discipline difficile qu'est la magie de près, ainsi qu'à tous ceux qui veulent s'y perfectionner.

ISBN : 978-2-487172-02-9



9 782487 172029 >

Prix TTC France :
85,00 €